

METHOD FOR RUNNING INTERACTIVE QUIZ FOR REMOTE USERS

Publication number: RU2124753 (C1)

Publication date: 1999-01-10

Inventor(s): LATYPOV N N +

Applicant(s): LATYPOV NURALI NURISLAMOVICH; LATYPOV NURAKHMED NURISLAMOVIC +

Classification:

- international: G06Q50/00; A63F9/00; G06F19/00; G06Q50/00; A63F9/00; G06F19/00; (IPC1-7): G06F19/00; G06F161/00

- European:

Application number: RU19970104057 19970317

Priority number(s): RU19970104057 19970317

Abstract of RU 2124753 (C1)

FIELD: entertainment games, show business, education. SUBSTANCE: method involves connection of users to server of telecommunication network, transmission of quiz terms and conditions and start of quiz to user terminals, logging remote users as quiz participants, simultaneous sending of quiz tasks to remote users. Each task has question and set of answers, at least one of which is correct. Then method involves allocation of equal time interval for all participants to select answer to task, evaluating each task in quiz and assigning corresponding number of points to participant who chose correct answer. This number is proportional to said evaluation, preferably depending on number of correct answers given for this task of quiz. EFFECT: increased efficiency, increased number of participants, increased speed of quiz conducting, increased validity and objectivity of evaluation of results. 8 cl, 2 dwg

.....
Data supplied from the **espacenet** database — Worldwide



(19) RU (11) 2 124 753 (13) C1
(51) МПК⁶ G 06 F 19/00//G 06 F 161:00

РОССИЙСКОЕ АГЕНТСТВО
ПО ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

(21), (22) Заявка: 97104057/09, 17.03.1997

(46) Дата публикации: 10.01.1999

(56) Ссылки: WO 95/20795 A1, 03.08.95. WO 97/05557 A1, 13.02.97. RU 95103479 A1, 27.12.96. RU 95103736 A1, 27.01.97.

(98) Адрес для переписки:
103735 Москва, ул.Ильинка 5/2,
Внешнезаводское предприятие
"Союзпатент" Дудушкину С.В.

(71) Заявитель.

Латыпов Нурали Нурисламович,
Латыпов Нурахмед Нурисламович

(72) Изобретатель: Латыпов Н.Н.,
Латыпов Н.Н.

(73) Патентообладатель:

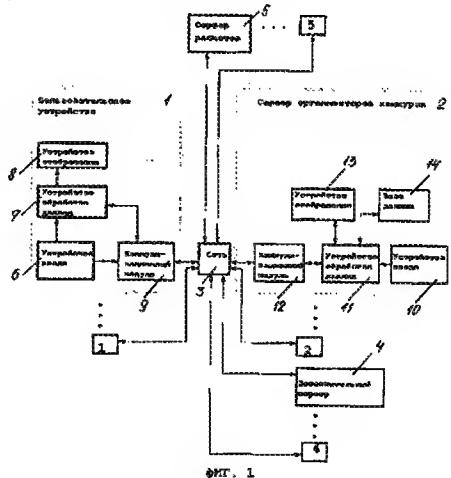
Латыпов Нурали Нурисламович,
Латыпов Нурахмед Нурисламович

(54) СПОСОБ ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО КОНКУРСА ДЛЯ УДАЛЕННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

(57) Реферат:

Изобретение относится к способам организации и проведения развлекательных, развивающих и познавательных мероприятий. Технический результат состоит в повышении эффективности проведения конкурса путем расширения круга участников, повышения быстродействия проведения конкурса и повышения достоверности и объективности оценки результатов участников. При проведении интерактивного конкурса осуществляют подключение удаленных пользователей к серверу телекоммуникационной сети, передают на пользовательские терминалы сообщения о правилах конкурса и начале конкурса, регистрируют удаленных пользователей в качестве участников конкурса, одновременно выдают всем участникам задания конкурса, содержащие вопросы и варианты ответов, из которых по меньшей мере один правильный, и выделяют всем участникам один и тот же интервал времени для выбора варианта ответа. При приеме сообщений с выбранными вариантами ответов фиксируют для каждого задания конкурса полученные варианты ответов каждого из участников. Определяют оценку каждого задания конкурса и начисляют

каждому участнику конкурса, выбравшему правильный ответ, число баллов, пропорциональное указанной оценке, предпочтительно определяемой в зависимости от количества правильных ответов на данное задание конкурса. 7 э. п. ф-лы, 2 ил.



RU 2 124 753 C1

RU 2 124 753 C1



(19) RU (11) 2 124 753 (13) C1

(51) Int. Cl. 6 G 06 F 19/00//G 06 F 161:00

RUSSIAN AGENCY
FOR PATENTS AND TRADEMARKS

(12) ABSTRACT OF INVENTION

(21), (22) Application: 97104057/09, 17.03.1997

(46) Date of publication: 10.01.1999

(98) Mail address:
103735 Moskva, ul.Ilinka 5/2,
Vneshneekonomicheskoe predpriyatie
"Sojuzpatent" Dudushkinu S.V.

(71) Applicant:
Latypov Nurali Nurislamovich,
Latypov Nurakhmed Nurislamovich

(72) Inventor: Latypov N.N.,
Latypov N.N.

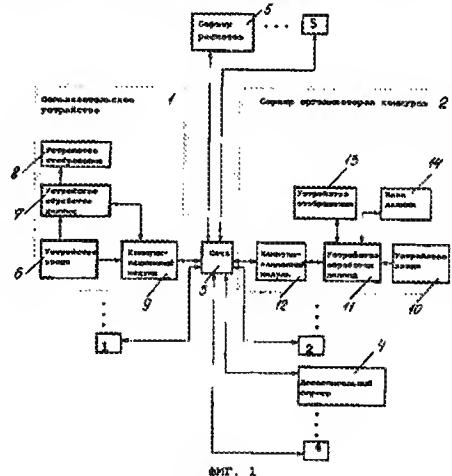
(73) Proprietor:
Latypov Nurali Nurislamovich,
Latypov Nurakhmed Nurislamovich

(54) METHOD FOR RUNNING INTERACTIVE QUIZ FOR REMOTE USERS

(57) Abstract:

FIELD: entertainment games, show business, education. SUBSTANCE: method involves connection of users to server of telecommunication network, transmission of quiz terms and conditions and start of quiz to user terminals, logging remote users as quiz participants, simultaneous sending of quiz tasks to remote users. Each task has question and set of answers, at least one of which is correct. Then method involves allocation of equal time interval for all participants to select answer to task, evaluating each task in quiz and assigning corresponding number of points to participant who chose correct answer. This number is proportional to said evaluation, preferably depending on number of correct answers given for this task of quiz. EFFECT: increased efficiency, increased number of participants, increased speed of quiz conducting, increased validity and

objectivity of evaluation of results. 8 cl, 2 dwg



R U ? 1 2 4 7 5 3 C 1

R U 2 1 2 4 7 5 3 C 1

Изобретение относится к способам организации и проведения развлекательных, развивающих и познавательных шоу. Изобретение может быть использовано при создании систем проведения интерактивных конкурсов, развлекательных и познавательных игр состязательного характера для большого количества удаленных пользователей через телекоммуникационные сети.

Известен способ автоматизированного проведения турниров (см. заявку WO95/20795, G 06 F 19/00, 03/08/95), при котором осуществляют объявление игрового или турнирного варианта, отображаемого на электронных средствах индикации, доступных для множества потенциальных участников игры, в течение определенного промежутка времени, ввод идентификационных данных участников игры до достижения определенного числа участников, считывание данных, отображаемых на электронных средствах индикации; определение групп играющих друг против друга участников игры; проведение игры и определение победителя игрового тура; распределение победителей в группы участников игры следующего тура, вплоть до финальной игры; окончание игры и подведение итога турнира.

Система, реализующая описанный выше способ, содержит устройство индикации, устройство считывания идентификационных данных и устройство обработки данных, объединенные в один узел в форме персонального компьютера; при этом множество таких узлов подключены посредством модема к телефонной сети и предусмотрена центральная вычислительная машина для управления упомянутыми узлами и для подведения итогов турнира.

Автоматизированное осуществление таких операций, как представление варианта игры потенциальным участникам, регистрация участников, распределение их на пары или группы участников турниров, обеспечивает в известном решении повышение быстродействия организации и проведения развлекательных мероприятий и повышение объективности принимаемых решений.

Однако известное решение имеет и ряд недостатков, в частности, обусловленных его узким функциональным назначением. Так оно предназначено для проведения конкурсов типа турниров, т.е. на многоступенчатой основе, с выбыванием проигравших, для определения в итоге одного победителя. Как отмечено выше, число участников ограничивается как посредством временного ограничения регистрации, так и определенным зарегистрированным их количеством, что создает известные неудобства для потенциальных пользователей. Инструмент организации очередности турниров между соперниками, не является инструментом проведения турниров как таковых. Для выяснения победителей проводится множество независимых парных турниров, не представляется возможным сравнивать всех участников друг с другом при выполнении каждого задания или на каждом этапе.

Задачей изобретения является создание способа проведения интерактивного конкурса для удаленных пользователей, обеспечивающего возможность любому

пользователю, располагающему персональным компьютером или каким-либо средством подключения к телекоммуникационной сети (такими устройствами могут быть сетевые компьютеры, телевизоры, электронные секретари, пейджеры, телефоны), принять участие в режиме реального времени в конкурсе наряду со многими другими пользователями. Проведение подобной интерактивной викторины возможно за счет обеспечиваемой одновременности участия в ней любого числа пользователей телекоммуникационной сети и использования ряда новых систем оценок и обработки данных, позволяющих за ограниченное число заданий определить объективно несколько победителей. За счет формируемой и представляемой в реальном времени динамической оценки выполненных заданий конкурсов, определяемой, согласно изобретению, с учетом сложности задания конкурса, обеспечивается неослабевающий интерес к развитию событий и особая драматургия в процессе проведения конкурса, что будет способствовать привлечению участия в нем все большего числа участников. При этом познавательный характер заданий конкурсов, формируемых с использованием информации из самых различных областей знания, будет служить стимулом к расширению кругозора, эрудиции участников конкурсов и к постоянному повышению их интеллектуального уровня.

Таким образом, техническим результатом, обеспечиваемым изобретением, является повышение эффективности проведения конкурсов, викторин и других развлекательно-познавательных мероприятий, выражающееся в расширении круга участников, практически беспредельно в рамках располагаемых ресурсов телекоммуникационных сетей, повышении быстродействия проведения указанных мероприятий, а также в повышении объективности, точности, достоверности оценки результатов участников. Кроме того, изобретение обеспечивает для пользователей новый тип развлечений и может использоваться для проведения рекламных и маркетинговых кампаний нового типа.

Указанный результат достигается тем, что в способе проведения интерактивного конкурса для удаленных пользователей, при котором осуществляют следующее:

представление удаленным пользователям правил конкурса путем передачи информационных сообщений из центра проведения конкурса на пользовательские терминалы;

регистрацию удаленных пользователей в качестве участников конкурса;

передачу участникам конкурса из центра проведения конкурса на пользовательские терминалы сообщения о начале конкурса;

обмен данными между пользовательскими терминалами и центром проведения конкурса в процессе выполнения заданий конкурса;

оценивание в центре проведения конкурса результатов участия в конкурсе для всех участников,

в соответствии с изобретением в качестве центра проведения интерактивного конкурса используют узел телекоммуникационной сети

и/или студию телевидения; осуществляют подключение удаленных пользователей посредством телекоммуникационной сети к центру, обеспечивающему проведение интерактивного конкурса;

в процессе выполнения заданий конкурса обеспечивают одновременность участия всех удаленных пользователей в проводимом интерактивном конкурсе, при этом одновременно выдают всем участникам задания конкурса, содержащие вопросы и варианты ответов, из которых по меньшей мере один правильный, и одновременно выделяют всем участникам один и тот же ограниченный интервал времени для ответа на каждое задание конкурса путем выбора соответствующего варианта ответа;

при приеме сообщений с выбранными вариантами ответов фиксируют в упомянутом сетевом узле для каждого задания конкурса полученные варианты каждого из участников,

а оценивание результатов участников осуществляют непосредственно после получения в упомянутом сетевом узле выбранных вариантов ответов по каждому заданию конкурса путем определения оценки соответствующего задания конкурса и начисления каждому участнику конкурса, выбравшему правильный вариант ответа, числа баллов, пропорционального упомянутой оценке задания конкурса.

При этом оценку каждого задания конкурса предпочтительно определяют в зависимости от количества правильных ответов на соответствующее задание конкурса, например по формуле

$$Z_i = K_i \cdot X_i / Y_i$$

где

Z_i - оценка соответствующего задания конкурса;

X_i - общее количество полученных ответов на соответствующее задание конкурса;

Y_i - количество правильных ответов на соответствующее задание конкурса;

K_i - весовой коэффициент для соответствующего задания конкурса.

Кроме того, оценки заданий конкурса могут быть определены заранее как значения, разные сочетания которых представляют собой не равные между собой величины. Такие оценки также могут обеспечить много разных мест в таблице результатов у пользователей с отличающимися ответами, что поможет выявить лидеров даже при большом количестве пользователей. Необходимо отметить, что такая оценка не столь объективна, как предыдущая, учитывавшая уровень сложности задания для конкретного набора участников.

При этом при регистрации удаленных пользователей в качестве участников конкурса передают в упомянутый узел сети сообщение подтверждения участия, содержащее идентификационные данные участника и данные для расчетов за участие в конкурсе.

Предпочтительно оценку результатов участников по каждому заданию конкурса формируют по мере поступления вариантов ответов в виде текущей оценки, непрерывно обновляемой на ограниченном временном интервале, выделенном для ответа, например, в виде оценки ответа на текущее задание и в виде суммарной оценки по всем выданным заданиям.

А также по результатам оценивания участников конкурса по каждому из заданий конкурса предпочтительно формируют текущую таблицу лидеров для отображения участникам конкурса на их пользовательских терминалах при вводе соответствующего запроса.

Изобретение поясняется на примерах его осуществления, иллюстрируемых чертежами, на которых представлено следующее:

фиг. 1 - обобщенная функциональная схема системы, реализующей заявленный способ проведения интерактивного конкурса для удаленных пользователей;

фиг. 2 - блок-схема последовательности операций, осуществляемых устройством обработки данных сетевого узла (сервера сети), ответственного за проведение конкурса.

Как показано на фиг.1, система содержит пользовательские устройства 1 (компьютеры, сетевые компьютеры, интерактивные телевизоры, телефоны, и т.п.), сетевой узел 2 (например, сервер сети Internet, провайдеров), ответственный за проведение конкурса, телекоммуникационную сеть 3, соединяющую пользовательские устройства 1 с сетевым узлом 2. Кроме того, система может содержать один или более узлов 4 "внешних" организаторов конкурса (это могут быть серверы спонсоров, узлы предварительной обработки информации, серверы дополнительных сведений или заданий), связанных с сетевым узлом 2, ответственным за проведение конкурса, посредством телекоммуникационной сети 3, и один или более сетевых узлов 5 для осуществления расчетов и проведения транзакций с участниками и победителями конкурса.

35 Пользовательское устройство 1 содержит связанные между собой типами передачи данных устройство ввода 6, устройство обработки данных 7, устройство отображения 8 и коммуникационный модуль 9, посредством которого пользовательское устройство 1 подключается к сети 3 и получает доступ к серверу 2.

Сервер 2 (сетевой узел, ответственный за организацию и проведение интерактивного конкурса) содержит соединенные между собой каналами передачи данных устройство ввода данных 10, устройство обработки данных 11, коммуникационный модуль 12, устройство отображения 13 и базу данных 14.

Сетевой узел внешнего организатора 4 конкурса выполняет функцию внешнего ввода данных при проведении тематических конкурсов или рекламных мероприятий, связанных с проведением конкурса.

Сетевой узел 5, ответственный за расчеты, по запросам сервера 2 обеспечивает безопасное выполнение функции взаимных расчетов между участниками, организаторами и спонсорами конкурсов. При использовании мощных серверов многие вышеизложенные функции могут выполняться на одном узле.

Система проведения интерактивного конкурса для удаленных пользователей функционирует следующим образом.

Предварительно организаторы конкурса готовят страницу конкурса, размещаемую на сервере 2 (например, сети Internet), и создают программу для ее обработки и управления. Основная часть программы

содержит базу данных вопросов и базу данных ответов, процедуры обработки запросов пользователей и их ответов. Для обеспечения загрузки программы (или нужной информации, например, в формате HTML) через сеть удаленными пользователями на свой терминал узел сети с необходимыми программами должен иметь идентификационный адрес.

Попав на страницу конкурса, пользователь получает информацию о правилах проведения конкурса и времени его начала. При желании пользователя участвовать в конкурсе и согласии его с правилами пользователь посредством устройства ввода данных 6 вводит данные, подтверждающие его участие в конкурсе, в том числе идентификационные данные пользователя, пересылаемые с помощью коммуникационного модуля 8 на сервер 2.

Сервер 2 идентифицирует сетевой адрес пользователя и осуществляет его регистрацию в качестве участника конкурса.

Одновременно с сервера 2 или непосредственно при вводе идентификационных данных пользователя с его терминала может быть направлен запрос в сетевой узел 5 для осуществления операции по расчету (внесению взноса, транзакции) за участие в конкурсе.

Если пользователи, которые хотят участвовать в конкурсе, подключились к нему уже после начала конкурса, им направляют уведомление о текущем состоянии проводимого конкурса, проводят идентификацию и необходимые процедуры.

После завершения регистрации участников конкурса в объявленный заранее момент начала конкурса на пользовательские устройства 1 с сервера 2 пересыпают и выводят на пользовательские устройства отображения 8 вопрос (задание конкурса) или блок вопросов с вариантами ответов. Одновременно на экране пользовательского устройства отображения 8 высвечивается регламент времени, отведенного для ответа на данный вопрос, и визуализируется обратный отсчет времени.

Пользователь выбирает конкретный вариант ответа из представленного набора ответов или набирает с помощью устройства ввода 6 буквенно-цифровой ответ и пересыпает выбранный вариант, например, путем нажатия кнопки "ввод" на сервер 2. Как вариант выбранный ответ может автоматически пересыпаться с окончанием регламента времени. В случае если участник не знает правильного ответа, ему можно предоставить возможность использовать для выбора ответов генератор случайных сигналов. В переданном сигнале, разумеется, содержится информация, идентифицирующая пользователя, номер вопроса и выбранный ответ.

При выборе участником конкурса более одного ответа на одно и то же задание конкурса и пересылке на сервер 2 соответствующего сообщения с выбранными вариантами ответов, в сервере 2 формируют сообщение о дополнительном взносе участника, сумму которого определяют с учетом количества выбранных вариантов ответа на данное задание конкурса, и сформированное сообщение передают в сетевой узел 5, ответственный за расчеты с

участниками конкурса. Количество допустимых дополнительных вариантов оплачиваемых ответов может регулироваться организаторами.

На сервере 2 посредством устройства обработки данных 11 отслеживают, какой вариант ответа выбрал пользователь, принимают его и вносят в базу данных 14, проверяют принятый вариант ответа на правильность и вносят соответствующую информацию в соответствующую область базы данных.

Устройство обработки данных 11 по каждому заданию конкурса осуществляет подсчет общего количества принятых ответов и количества правильных ответов на данный вопрос и рассчитывает по определенной форме оценку стоимости вопроса, которая более подробно будет описана ниже. Пользователям, не выбравшим или не успевшим выбрать ответ, очки не начисляются, хотя в некоторых случаях их могут включать в расчет оценки конкретного вопроса. Следует иметь в виду, что в предпочтительном варианте рассчитываемые оценки изменяются по мере изменения числа полученных сервером 2 ответов и числа правильных вариантов ответов. Первоначальная оценка вопроса максимальна (или, если никто из участников конкурса не ответил на данный вопрос, - нулевая), затем, по мере поступления ответов, она изменяется, снижаясь с увеличением числа правильно ответивших участников. Указанная текущая оценка может представляться пользователю в реальном времени, внося в ход конкурса дополнительную интригу и драматургию.

После окончания отведенного времени на ответ, в устройстве обработки данных 11 рассчитывается окончательная оценка вопроса, а также по текущим результатам формируется группа лидеров. По запросу пользователя, вводимому в устройство ввода данных 6 и пересыпаемому на сервер 2 (либо по умолчанию), на пользовательское устройство отображения 8 может быть выведена информация о результатах оценки заданий конкурса, о группе лидеров, текущих результатах самого пользователя и т.д. Процедура конкурса может сопровождаться комментариями ведущего, интерактивными интервью с лидерами, выводом на экраны их фотографий или видеозображений, что придаст интерактивному конкурсу, проводимому в сети Internet, оттенок прямого эфира телевидения и реальности происходящего, подчеркнет соревновательность между участниками.

Вышеописанная процедура выдачи заданий конкурса, выбора вариантов ответов, проверки полученных ответов, вычисления оценки вопросов и начисления очков участникам повторяется до завершения обработки ответов на последний вопрос конкурса. После этого устройство обработки данных 11 формирует окончательную таблицу лидеров, пересыпаемую на все пользовательские устройства 1 и отображаемую на экранах пользовательских устройств отображения 8.

Проведение конкурса заканчивается передачей на пользовательские устройства 1 поздравлений победителей и, в необходимых случаях, дополнительной информации.

R U ? 1 2 4 7 5 3 C 1

Одновременно, с сервера 2 в сетевой узел 5 может быть направлено сообщение с запросом о проведении операций по расчетом с победителями конкурса. Призы для победителей складываются из взносов пользователей за участие в викторине и/или из средств спонсоров.

Проведение интерактивного конкурса для удаленных пользователей с использованием телекоммуникационных сетей обеспечивает возможность участия в нем "внешних" организаторов, например фирм (спонсоров), заинтересованных в рекламе своих товаров и услуг. Такой "внешний" организатор через соответствующий узел сети 4 может осуществлять ввод данных - заданий конкурса при проведении соответствующих тематических конкурсов или какой-либо иной дополнительной информации познавательного или рекламного характера, которая должна быть доведена до сведения участников конкурсов, являющихся потенциальными потребителями рекламируемых товаров и услуг. В случае проведения конкурса с участием вышеупомянутых "внешних" организаторов (спонсоров) соответствующим образом могут быть изменены операции взаимных расчетов между участниками и организаторами конкурса. Так, например, конкурс может полностью или частично проводиться на средства "спонсора", т.е. быть бесплатным для пользователей. После подведения итогов конкурса и определения сумм выигрышей победителей установленная часть указанных сумм может быть использована при расчетах за приобретаемые товары и услуги соответствующих фирм. В рамках маркетинговых кампаний фирмы могут предоставлять покупателям своих товаров и услуг или вкладывать в упаковку с товаром всем или некоторым случайнym покупателям оплаченные талоны (коды) для бесплатного участия в определенных конкурсах. Информация о предстоящих конкурсах может быть дана на этикетках товаров или в средствах массовой информации. Причем покупатели товаров и услуг, не получившие право участия в конкурсе, могут следить по ТВ каналам или со своих терминалов Internet за ходом конкурса как болельщики, таким образом придавая конкурсу оттенок зрелищного мероприятия. Не исключен вариант ставок и организации тотализатора, проведения многоэтапных конкурсов.

Проведение интерактивного конкурса для удаленных пользователей с использованием телекоммуникационных сетей обеспечивает возможность использования распределенных в сетях вычислений и приема информации от удаленных пользователей близкими к ним сетевыми узлами, что позволит добиться необходимой надежности и динамики.

Один из важных аспектов настоящего изобретения связан с определением и оценкой результатов участия в конкурсе. Основополагающим принципом является определение оценки (рейтинга) вопроса как величины, связанной обратной зависимостью с отношением числа правильных ответов на данный вопрос к числу полученных ответов. В способе, соответствующем изобретению, могут быть использованы различные модификации этого основного принципа. Следует подчеркнуть, что, благодаря этому, в

заявленном способе, с одной стороны, объективно оценивается сложность вопроса, а с другой стороны, такая оценка позволяет за ограниченное количество заданий выявить победителей из миллионов пользователей. При традиционных оценках ответов, например, одно очко за правильный ответ, после двадцатого вопроса будет только двадцать один вариант результатов. При осуществлении способа, соответствующего изобретению, после двадцати вопросов у пользователей потенциально возможны тысячи разных вариантов результатов. То есть при таком способе можно выявить объективно одного-двух победителей из сотен тысяч участников, причем можно будет регулировать процесс распределения игроков в таблице результатов задавая при необходимости сложные или легкие вопросы. Отметим также то, что в заявлении способе проведения конкурсов результаты не зависят от воли случая, как в азартных играх, хотя этот механизм может быть использован для проведения своеобразных лотерей на коэффициент уникальности при случайном выборе предлагаемых вариантов. В наших эрудиционных и интеллектуальных конкурсах очки присуждаются в зависимости от того, правильно выполнил задание участник конкурса или нет. А количественная оценка конкретного задания как интрига неизвестна заранее, но определяется объективно в зависимости от сложности вопроса, которая, в свою очередь, определяется в зависимости количества участников, сумевших правильно выполнить это задание.

В одном из возможных вариантов осуществления изобретения может быть предусмотрена возможность выбора двух и более вариантов ответов на вопрос конкурса. Разумеется, ситуация выбора нескольких вариантов ответов должна сопровождаться внесением дополнительных взносов за участие в установленном размере, например, путем посылки сервером 2 запроса в сетевой узел 5 для проведения соответствующей расчетной операции.

В одном из вариантов осуществления изобретения с использованием заранее предопределенной оценки вопроса (без определения рейтинга вопроса после ответа пользователей), для обеспечения возможности широкого распределения результатов для большого количества участников при ограниченном количестве вопросов, оценкам вопросов придается особый характер. Оценки вопросов должны быть такими, чтобы различные сочетания оценок вопросов не совпадали с другими сочетаниями оценок (в качестве идеального примера таких оценок могут служить иррациональные числа). Благодаря такому определению оценок, близкие по свойствам оценки на основе рейтингов, даже при большом количестве участников, будут иметь свои уникальные места в таблице результатов уже через двадцать - тридцать вопросов. Таким образом, заявленный способ в данном варианте осуществления позволит выявлять победителей за ограниченное время проведения конкурса среди очень большого количества участников.

На фиг. 2 представлена блок-схема последовательности операций, осуществляемых устройством обработки

R U 2 1 2 4 7 5 3 C 1

R U 2 1 2 4 7 5 3 C 1

данных 11 сервера 2, при оценке результатов участия в конкурсе на основе анализа и обработки данных, принятых от участников конкурса и содержащих выбранные варианты ответов. На каждом этапе обработка сообщений происходит соответствующим блоком, представляющим собой подпрограмму выполняемую на компьютере. Работа этих блоков связана логикой соответствующей для выполнения операций проведения конкурса.

Принятые на этапе 15 посредством коммуникационного модуля 12 данные, включающие в себя идентификационные данные участника, номер вопроса и выбранный вариант ответа, на этапе 16 регистрируются, например, в каталоге сообщений, где каждое принятое сообщение участника представляет собой запись, содержащую по меньшей мере вышеперечисленные атрибуты. На этапе 17 осуществляется сравнение варианта ответа на i-й вопрос, выбранного соответствующим участником, с правильным вариантом ответа. На основании сравнения на этапе 18 формируется оценка участника на i-й вопрос. Он соответствует "1" при правильном варианте ответа и "0" - в противном случае. На этапе 19 сформированная оценка ответа вносится в каталог сообщений в соответствующие записи для p-ого участника и i-го вопроса. На этапе 20 производится подсчет числа полученных ответов X_i , на i-й вопрос и число правильных ответов Y_i на этот вопрос. Далее на этапе 21 на основе полученных расчетов формируется оценка (рейтинг) i-го вопроса, например, как величина прямо пропорциональная отношению X_i/Y_i . На этапе 22 вычисленная оценка вносится в каталог сообщений в строки записей для всех участников, правильно ответивших на данный вопрос. Соответствующая оценка, например, в виде соответственно начисленного количества очков, может быть выдана на этапе 23 участникам конкурса. Одновременно на этапе 24 из полученных оценок предшествующих вопросов формируется текущая суммарная оценка для каждого участника. Результаты участников конкурса после этапа 24 подвергаются на этапе 25 сортировке, для выделения группы лидеров. На этапе 26 проверяется, не является ли очередной заданный участникам вопрос последним. Если вопрос не последний, то передается следующий вопрос и вновь осуществляется обработка ответов, начиная с этапа 15. Если был задан последний вопрос, то после обработки полученных на него ответов переходят к этапу 27 формирования итоговой оценки для каждого игрока и определения его положения в общей таблице результатов. На этапе 28 формируют итоговую таблицу лидеров, после чего переходят на этап 29 поздравления победителей и награждения их заслуженными призами. Для желающих получить дополнительную информацию об упомянутых возможностях, датах проведения следующих конкурсов, а также пояснения к ответам на вопросы конкурса, может быть предусмотрен этап 30.

Для реализации способа, соответствующего изобретению, необходима телекоммуникационная сеть для сбора данных от удаленных пользователей,

располагающих коммуникационными устройствами связи. Для удобства проведения разных конкурсов с различной направленностью помимо телекоммуникационной сети и пользовательского компьютера необходимо иметь средства обработки передаваемых и принимаемых сообщений. Такие средства могут быть выполнены в виде программы выполняемой на сервере, осуществляющей необходимые манипуляции с сообщениями, и формирующей базу данных конкурса. Наиболее предпочтительной с точки зрения осуществления заявленного способа является сеть Internet, обеспечивающая возможность посылки информации пользователям и получения от них ответов. При этом по меньшей мере на одном из серверов может вестись обработка всех сообщений. Динамические задания могут пересыпаться пользователям в виде апплетов написанных на языке Java, а пользователю необходимо будет выбрать правильный по их мнению вариант действий. Возможны варианты реализации конкурсов с самым разным сочетанием устройства и технологий, например, Internet и телевидение, при помощи телевидения и телефонной сети. В последнем случае в шоу-конкурсе, транслируемом по телевидению, задаются вопросы и демонстрируются варианты ответов. К каждому варианту ответа приписан номер телефона, по которому зрителю-пользователю необходимо позвонить, если он выбрал соответствующий ответ. Компьютер в телефонной сети обеспечивает определение номера звонящего абонента и регистрацию номера телефона, по которому позвонил данный абонент. Полного соединения и речевого ответа не требуется. Далее обработка производится описанным выше способом. Не все зрители телевидения захотят активно участвовать в конкурсе, но практически все они будут иметь такую возможность. При проведении конкурсов согласно изобретению можно организовать своеобразную станицу для зрителей-болельщиков. Для проведения конкурсов предложенного типа может использоваться интерактивное телевидение, телефоны, пейджеры, персональные коммуникаторы, компьютеры, любые устройства, позволяющие пользователю передать в центр обработки свой ответ. Заявленный способ проведения конкурсов позволит объективно выявить лидеров даже из очень большого количества участников. Для сбора библиотеки вопросов для конкурсов можно организовать их прием от участников и болельщиков, причем удачные вопросы также могут премироваться.

Викторины могут проводиться во много этапов со всевозможной направленностью сюжетов.

Фирмы, далекие от шоу-бизнеса, могут использовать викторины как способ для лучшего продвижения своих товаров. Например, на этикетках товаров и в рекламе фирма может указать время проведения ближайших шоу, а отдельным покупателям с товаром будут попадать и коды на право на бесплатное участие в таких викторинах. С учетом больших призов для победителей конкурсов это будет создавать

R U ? 1 2 4 7 5 3 C 1

заинтересованность покупателей при продаже товаров. Кроме того, при проведении конкурсов зрителям и участникам может быть продемонстрирована реклама фирмы, в явном или неявном виде, в виде вопросов о самой фирме и ее товарах и услугах. Зная о наличии такой информации, потенциальные участники конкурсов будут стараться больше узнать о фирме и ее продукции, что очень важно для фирмы с точки зрения повышения ее конкурентоспособности. Отдельные вопросы на викторинах, информация об участниках могут играть роль своеобразных опросов для построения правильной маркетинговой политики компании.

Предлагаемый в изобретении способ проведения конкурсов полезен не только для организации развлечений, но и может использоваться для объективной оценки при вступительных экзаменах, подборе специалистов с уникальными знаниями и способностями.

Формула изобретения:

1. Способ проведения интерактивного конкурса для удаленных пользователей, при котором осуществляют представление удаленным пользователям правил указанного конкурса путем передачи информационных сообщений из центра проведения интерактивного конкурса на пользовательские терминалы, регистрацию удаленных пользователей в качестве участников указанного конкурса, передачу участникам указанного конкурса из центра проведения интерактивного конкурса на пользовательские терминалы сообщения о начале указанного конкурса, обмен данными между пользовательскими терминалами и центром проведения интерактивного конкурса в процессе выполнения заданий указанного конкурса, оценивание в центре проведения интерактивного конкурса результатов участия в конкурсе для всех участников, отличающийся тем, что в качестве центра проведения интерактивного конкурса используют узел телекоммуникационной сети, осуществляют подключение удаленных пользователей посредством телекоммуникационной сети к узлу телекоммуникационной сети, обеспечивающему проведение интерактивного конкурса, в процессе выполнения заданий указанного конкурса обеспечивают одновременность участия всех удаленных пользователей в проводимом интерактивном конкурсе, при этом одновременно выдают всем участникам задания указанного конкурса, содержащие вопросы и варианты ответов, из которых по меньшей мере один правильный, и одновременно выделяют всем участникам указанного конкурса один и тот же ограниченный интервал времени для ответа на каждое задание указанного конкурса путем выбора соответствующего варианта ответа, при приеме сообщений с выбранными вариантами ответов фиксируют в упомянутом узле для каждого задания указанного

конкурса полученные варианты ответов каждого из участников указанного конкурса, а оценивание результатов участников указанного конкурса осуществляют непосредственно после получения в упомянутом узле выбранных вариантов ответов по каждому указанному заданию путем определения оценки соответствующего задания указанного конкурса и начисления каждому участнику указанного конкурса, выбравшему правильный вариант ответа, числа баллов, пропорционального упомянутой оценке задания указанного конкурса.

2. Способ по п.1, отличающийся тем, что оценку каждого задания указанного конкурса определяют в зависимости от количества правильных ответов на соответствующее задание указанного конкурса.

3. Способ по п.2, отличающийся тем, что оценку каждого из заданий указанного конкурса определяют по формуле

$$Z_i = K_i \cdot X_i / Y_i,$$

где Z_i - оценка i-го задания указанного конкурса;

X_i - общее количество полученных ответов на i-е задание указанного конкурса;

K_i - весовой коэффициент для i-го задания указанного конкурса;

Y_i - количество правильных ответов на i-е задание указанного конкурса.

4. Способ по п.1, отличающийся тем, что оценки заданий указанного конкурса определяют как значения, различные сочетания которых представляют не равные между собой величины.

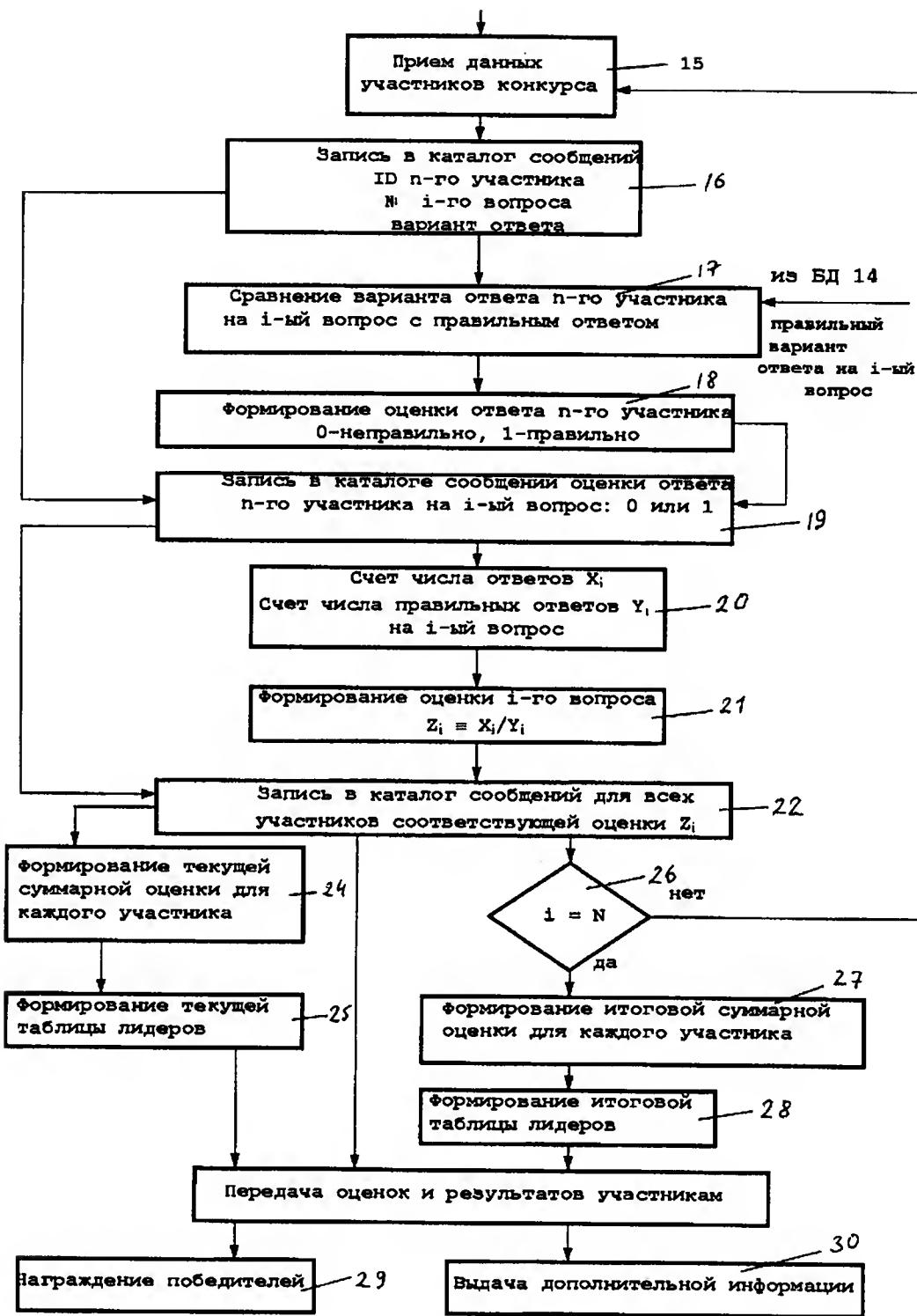
5. Способ по любому из пп.1 - 4, отличающийся тем, что при регистрации удаленных пользователей в качестве участников указанного конкурса передают в упомянутый узел сообщение подтверждения участия, содержащее идентификационные данные участника указанного конкурса и данные для расчетов за участие в указанном конкурсе.

6. Способ по любому из пп.1 - 5, отличающийся тем, что оценку результатов участников указанного конкурса по каждому заданию указанного конкурса формируют по мере поступления вариантов ответов в виде текущей оценки, непрерывно обновляемой на ограниченном временном интервале, выделенном для ответа.

7. Способ по любому из пп.1 - 6, отличающийся тем, что оценку результатов каждого участника указанного конкурса формируют в виде оценки ответа на текущее задание и в виде суммарной оценки по всем выданным заданиям.

8. Способ по любому из пп.1 - 7, отличающийся тем, что по результатам оценивания участников указанного конкурса по каждому из заданий указанного конкурса формируют текущую таблицу лидеров для отображения участникам указанного конкурса на их пользовательских терминалах при вводе соответствующего запроса.

R U 2 1 2 4 7 5 3 C 1



ФИГ. 2

R U 2 1 2 4 7 5 3 C 1